Apostila de Xadrez

NÍVEIS INICIANTES E BÁSICO

Por Bolívar Gonzalez
Mestre da Federação Internacional de Xadrez
Mestre Internacional ICCF
Ex-Campeão Paranaense Absoluto
4º Lugar Campeonato Mundial por Equipes
Finalista do 77º Campeonato Brasileiro Absoluto - 2010
30 anos de prática, ensino e treino de xadrez.

http://www.xadrez.pro.br/
MSN: corujachess@hotmail.com
SKYPE: corujachess
(+55) 41 3387-0156 ou 41 9679-6407

CURITIBA
2011

ÍNDICE

História

Quem inventou o xadrez ?

O xadrez como o conhecemos hoje, passou por inúmeras transformações e quanto à sua origem, os historiadores não conseguem chegar a um consenso.

Existem indícios de possíveis ancestrais do xadrez moderno, por exemplo, foram encontradas pinturas em câmaras mortuárias egípcias, de duas pessoas sentadas à mesa com peças em relevo. Na Índia, existe um jogo que também é considerado antecessor do xadrez, conhecido por Chaturanga. Porém o registro histórico mais antigo de peças de xadrez como as conhecemos hoje data de 900 d.C. (Guinness Book, 1995).

Alguns historiadores acreditam que o xadrez nasceu na Índia, inventado pelo brâmane na corte do Rajá Balhait. Com poucos registros para sustentarem a civilização onde nasceu o xadrez, os livros de xadrez trazem uma lenda sobre o aparecimento do xadrez.

O Rajá Balhait pediu aos sábios de sua corte que criassem um jogo capaz de desenvolver os valores da Prudência, da Inteligência, da Visão e o do Conhecimento, opondo-se nesse sentido ao ensinamento do Nard (atual gamão), no qual o resultado final é decidido pela sorte nos dados e não pela destreza e senso estratégico dos jogadores.

Então Sissa, sábio da corte, apresentou ao Rajá um tabuleiro quadriculado com casas escuras e casas claras, e peças que representavam os quatro elementos do exército indiano: Carros, Cavalos, Elefantes e soldados a pé, comandados por Rajá e seu vizir. Sissa explicou que escolhera a guerra como modelo porque entendia ser a escola mais eficiente para se aprender os valores da Decisão, do Vigor, da Persistência, da Ponderação e da Coragem.

Balhait encantado com o jogo ordenou que fosse preservada nos templos a sua prática, por considerar seus princípios como o fundamento de toda justiça e acreditava ser o melhor treinamento da arte da guerra. Como recompensa o Rajá ofereceu ao sábio um pedido do que desejasse.Sendo um cientista, Sissa se sentia recompensado pelo simples fato de que sua invenção estava sendo reconhecida por todos, mas após a insistência do Rajá, finalmente Sissa pediu sua recompensa em grãos de milho, da seguinte forma: Pela primeira casa do tabuleiro receberia um grão, pela segunda dois, pela terceira quatro, pela quarta oito, e assim por diante, em progressão geométrica, até a sexagésima quarta casa. O Rajá não entendeu porque Sissa havia escolhido uma recompensa tão humilde, quando poderia pedir o próprio reino para si.

Então o Rajá ordenou que fosse trazido o milho para o sábio. E o que parecia um pedido humilde mostrou-se impossível de ser atendido, mesmo antes de se chegar à trigésima casa. Os matemáticos do reino calcularam que nem todo o milho da Índia bastaria para pagar a recompensa.

Preocupado o Rajá olhou para Sissa, mas este disse sorrindo que já sabia que não seria possível atender o seu pedido porque a quantidade de milho exigida seria de 18.446.774.073.709.551.615 grãos de milho. Com isso Sissa quis mostrar que sua invenção possuía dimensões maiores do que aparenta.

Da Índia, o xadrez estendeu-se não apenas para o oeste, até a Pérsia, a Arábia e desta até a Europa, mas abriu caminho também para a Ásia, conhecido por diversos nomes e peças adaptadas à região (Lasker, 1962). Hoje o estilo oficial é o modelo Inglês, com Rei, Rainha (Dama no Brasil), Bispos, Cavalos e Peões (antigos soldados a pé).

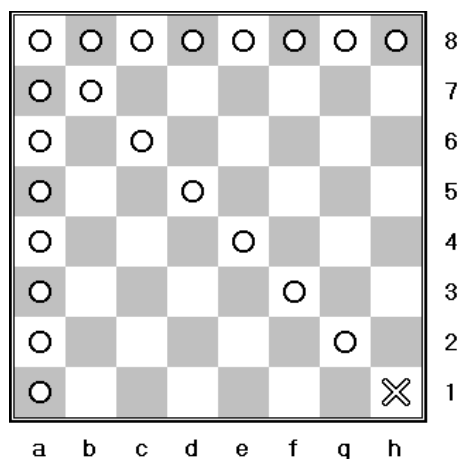
Conhecendo o Tabuleiro

O tabuleiro é formado por 64 quadradinhos, chamados de casas, distribuídos alternadamente em casas claras (brancas) e escuras (pretas).

O conjunto de 8 casas horizontais são chamados de filas ou fileiras, logo, no tabuleiro temos 8 fileiras.

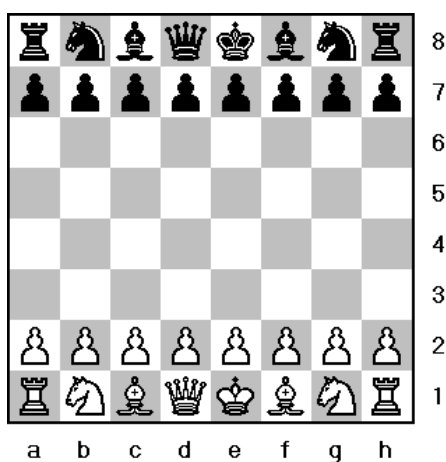
O conjunto de 8 casas verticais são chamados de colunas, logo, temos 8 colunas.

As casas estão distribuídas também em diagonais, que podem ter de 2 a 8 casas, logo, no tabuleiro temos 26 diagonais.

Para o posicionamento correto do tabuleiro, a casa do canto inferior direito (do ponto de vista dos jogadores destros) é sempre de cor branca, como no exemplo abaixo.

Conhecendo as Peças

São dois grupos de 16 peças, para cada jogador, que normalmente são peças claras (brancas) e escuras (pretas), sendo 1 Rei, 1 Dama, 2 Torres, 2 Cavalos, 2 Bispos e 8 peões para cada jogador.

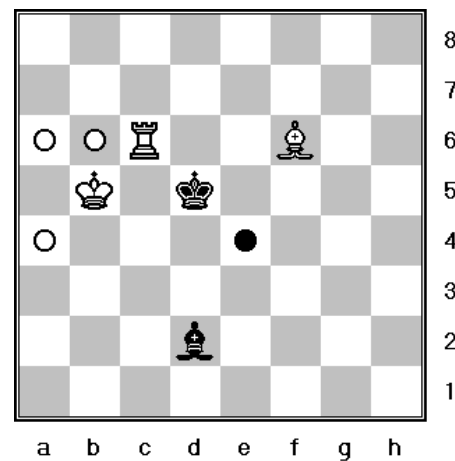
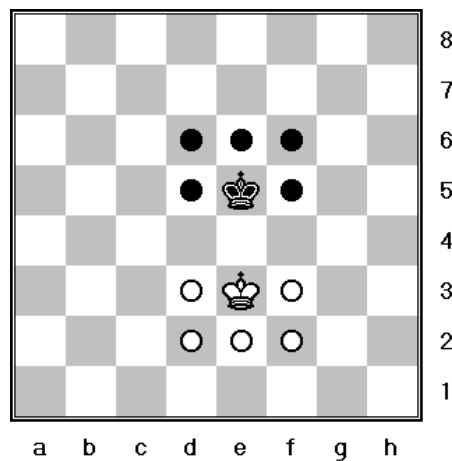
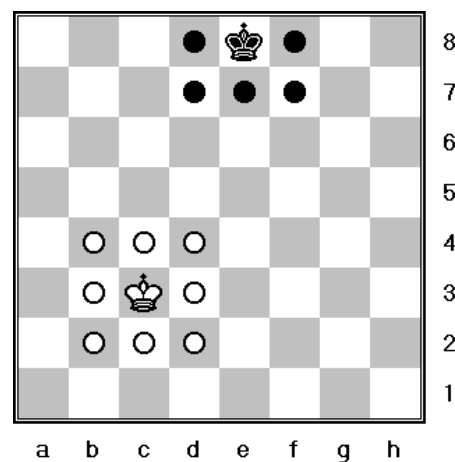
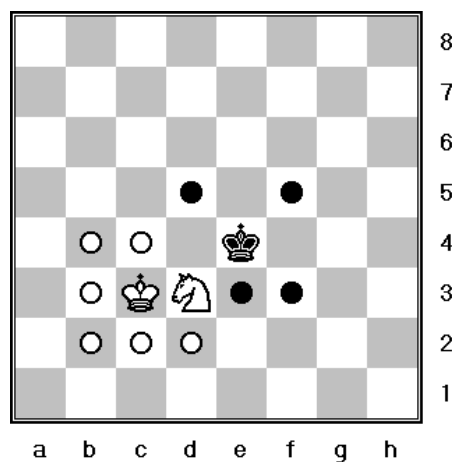
Nome	Cor Branca	Cor Preta
Rei	♔	♚
Dama	♕	♛
Torre	♖ ♖	♜ ♜
Bispo	♗ ♗	♝ ♝
Cavalo	♘ ♘	♞ ♞
Peões	♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙	♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟

Quem dá início ao jogo é quem estiver com as peças brancas. E a posição inicial das peças deve ser como no tabuleiro abaixo:

Movimento e captura
Rei

O Rei é a peça que quando centralizada pode chegar a dominar até 08 casas, é a peça mais valiosa do jogo. É uma peça de curto alcance, só pode jogar em uma casa por lance, exceto no Roque onde pode jogar duas casas. (vide Roque)

O Rei se movimenta pelas fileiras, colunas e diagonais, somente pelas casas onde não fique sob ameaça ou em xeque.

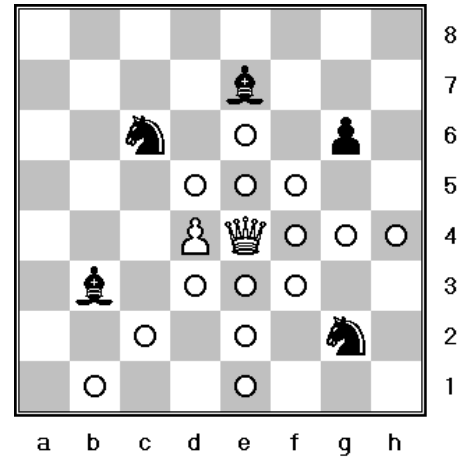
Desde que não entre em xeque o Rei pode capturar qualquer peça à sua volta.

Nos tabuleiros abaixo com bolinhas estão marcadas onde os Reis podem jogar.

Movimento e captura
Dama (Valor = 10 pontos)

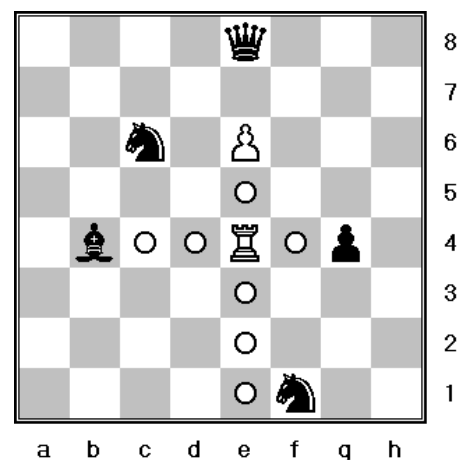
A Dama é a peça que quando centralizada pode chegar a dominar 27 casas, quase a metade do tabuleiro sozinha. É uma peça de longo alcance, pode atingir casas distantes num lance.

A Dama se movimenta pelas fileiras, colunas e diagonais, quantas casas quiser, desde que não tenha nenhuma outra peça no "caminho".

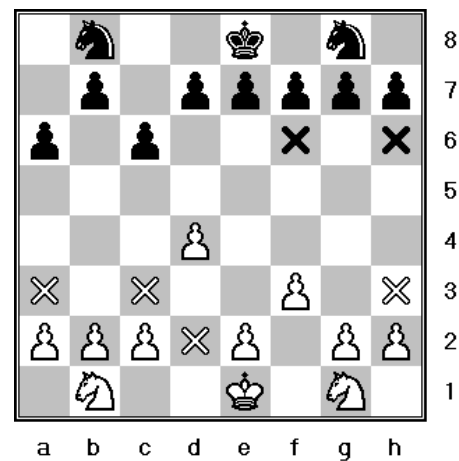
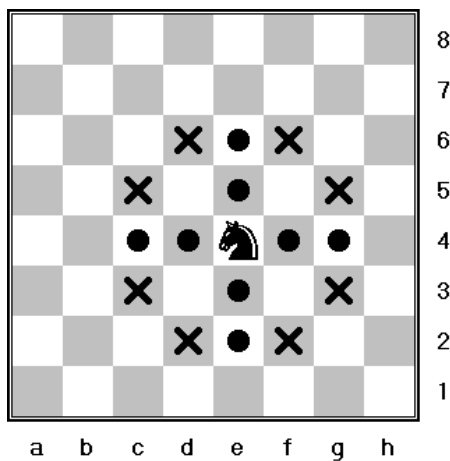
Ela por sua vez pode capturar qualquer peça adversária que esteja a seu alcance.

Movimento e captura
Torre (Valor = 5 pontos)

A Torre é a peça que em qualquer casa onde esteja domina 14 casas. É uma peça de longo alcance, pode atingir casas distantes num só lance.

Move-se pelas fileiras e colunas. Quantas casas quiser, desde que não tenha nenhuma outra peça de mesma cor no "caminho".

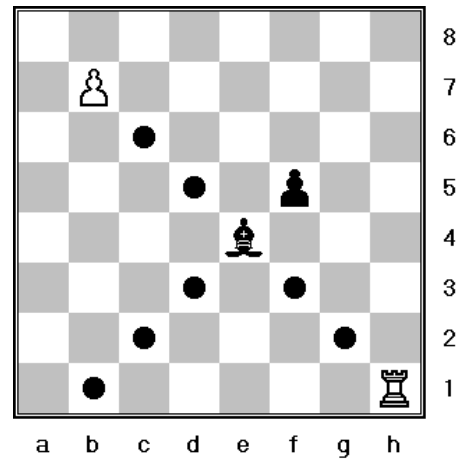
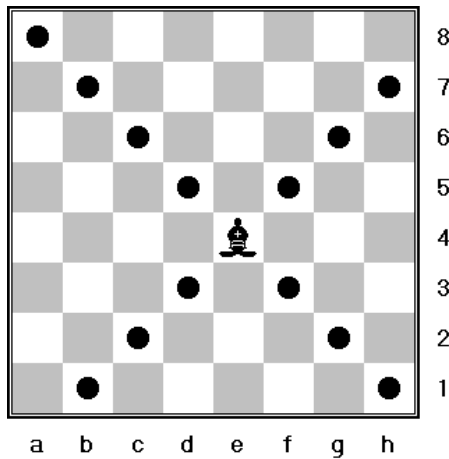
Ela captura qualquer peça adversária que esteja em seu "caminho".

Movimento e captura
Cavalo (Valor = 3 pontos)

O Cavalo é a peça que quando centralizada pode chegar a dominar 08 casas.É uma peça de curto alcance. É a única peça que pode saltar as próprias peças e as adversárias durante seu movimento.

O Cavalo se movimenta duas casas pela coluna e uma casa pela fileira ou duas casas pela fileira e uma pela coluna, sempre se afastando da casa de origem. Se estiver numa casa branca irá para uma casa preta e vice-versa. Irá capturar as peças que estejam nas casas finais do movimento marcadas por um X. As casas por onde salta estão marcadas por bolinhas.

Movimento e captura
Bispo (Valor = 3 pontos)

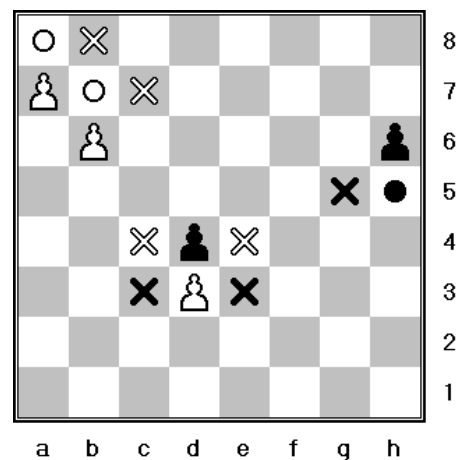
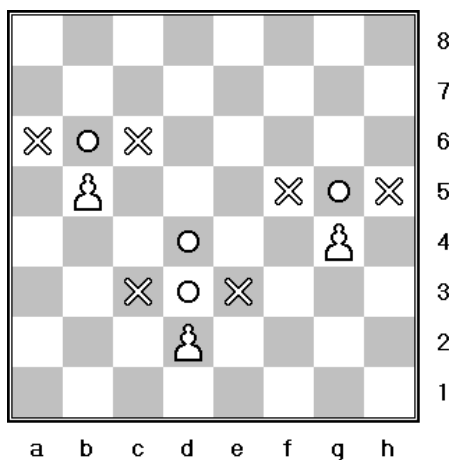
O Bispo é a peça que quando centralizada pode chegar a dominar 13 casas. É uma peça de longo alcance, pode atingir casas distantes num só lance.

O bispo se movimenta pelas diagonais, quantas casas quiser, desde que não tenha nenhuma peça no "caminho".

Ele por sua vez pode capturar qualquer peça adversária que esteja em seu "caminho".

Movimento e captura
Peões (Valor = 1 ponto)

Os Peões são peças que podem capturar uma até duas casas. São peças de curto alcance só se movimentam uma casa de cada vez, sempre para frente.

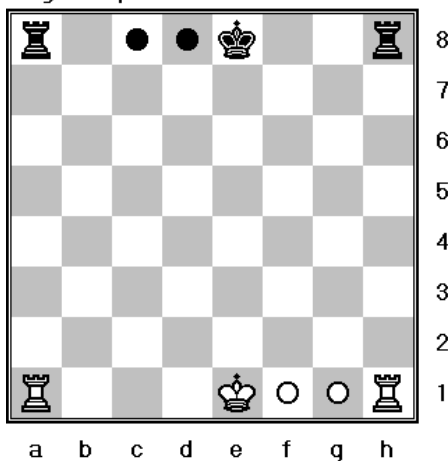
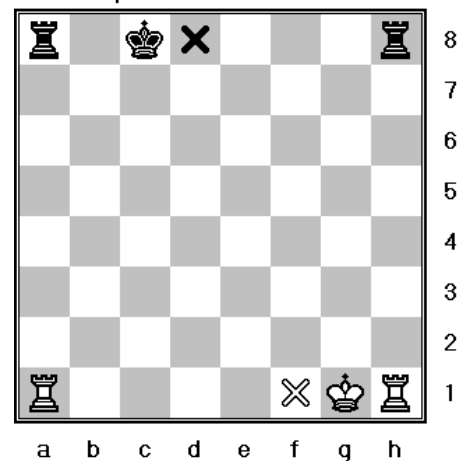
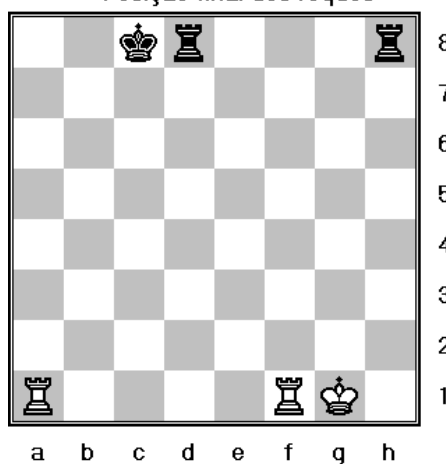
Quando é o primeiro movimento de cada peão, estes podem optar entre jogar uma ou duas casas. Feita a opção passará a mover-se de uma em uma casa, desde que não tenha nenhuma peça frente. Os Peões uma vez avançados não mais podem voltar em nenhum momento, inclusive nas capturas eles progridem uma fileira.

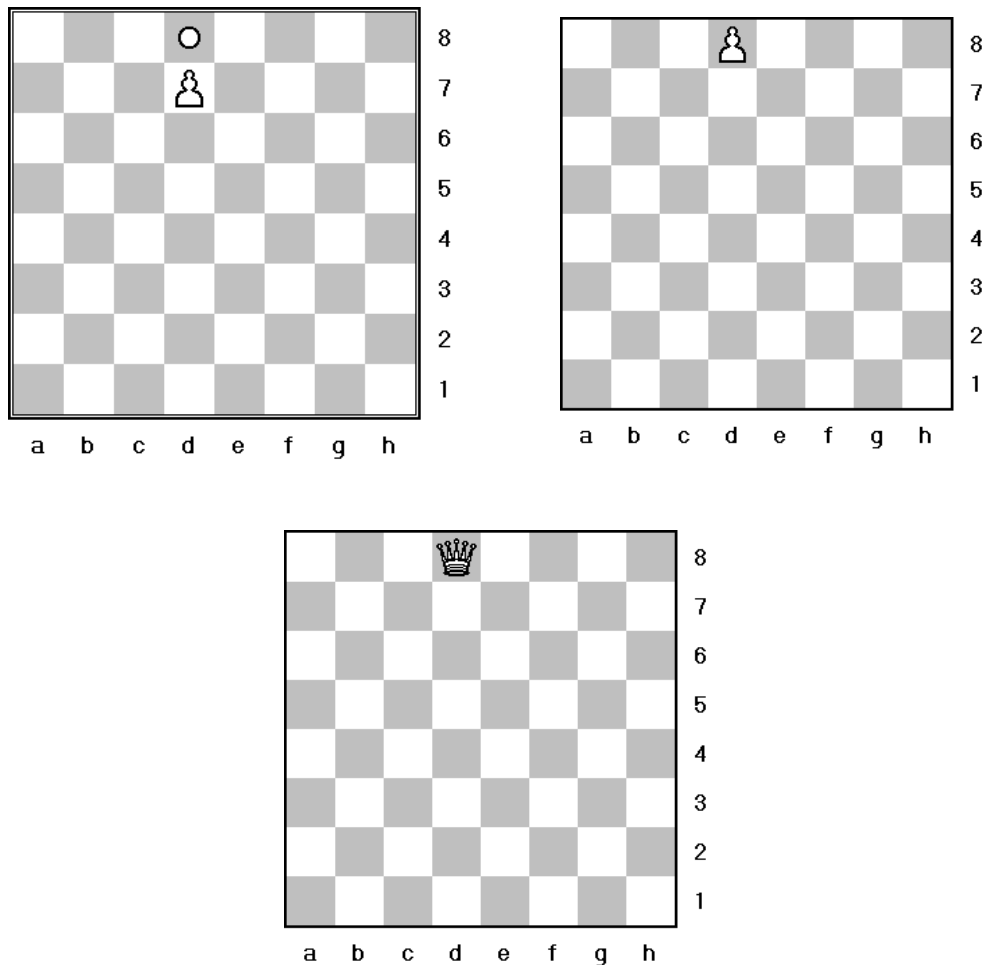
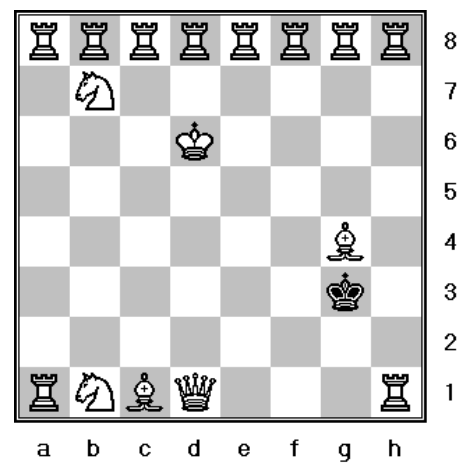
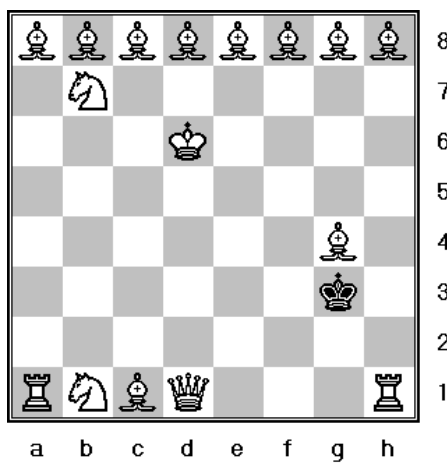
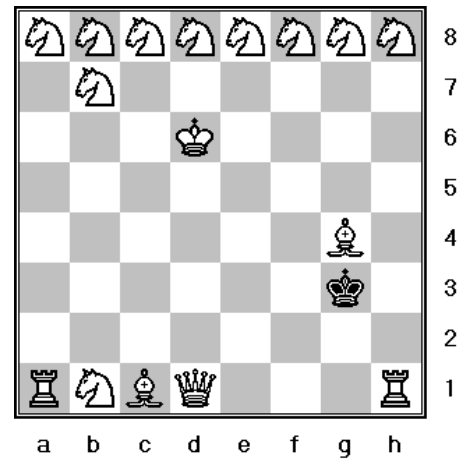
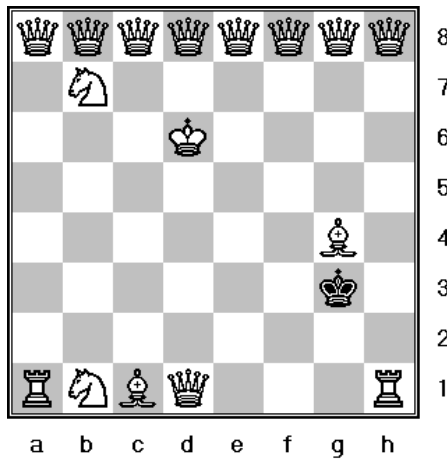
Podem capturar qualquer peça adversária que esteja nas duas casas em diagonal à sua frente, marcadas por X e as opções de jogo com bolinhas.

Os Três Lances Especiais do Xadrez
1- O Roque

O Roque é um lance especial do Rei combinado com uma Torre. Este é o único momento em que o Rei pode jogar duas casas! Para se fazer o Roque existem algumas regrinhas:

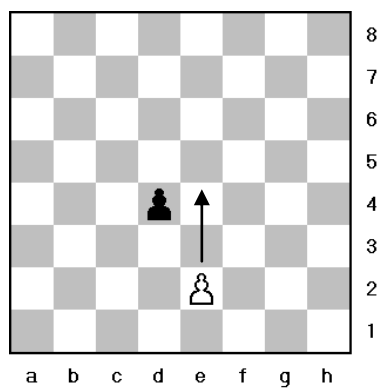
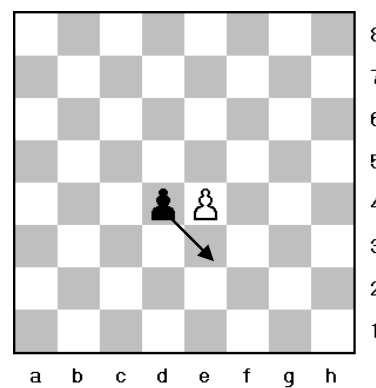
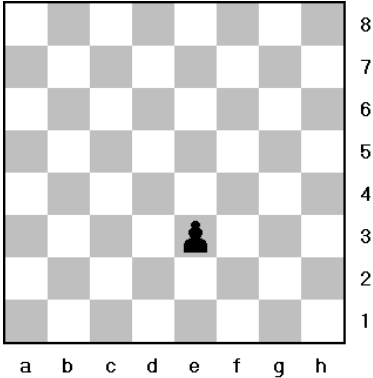
1ª Não se pode fazer o Roque estando em xeque; 2ª As casas entre o Rei e a Torre com a qual irá se fazer o Roque devem estar livres de quaisquer peças; 3ª Ao fazer o Roque o Rei não pode passar por casas em que fique em xeque; 4ª Deve ser o primeiro lance tanto do Rei quanto da Torre com que se pretende fazer o Roque.

No primeiro tabuleiro, temos os Reis em suas casas iniciais e as torres. As pretas irão fazer o Roque maior e as brancas o Roque menor. Os Reis devem mover duas casas na horizontal em direção a Torre com a qual pretendo fazer o Roque. No segundo tabuleiro, os reis foram jogados, agora falta a Torre saltar sobre o Rei e posicionar-se na casa ao lado.

Jogando primeiro com o Rei duas casas

Depois a Torre saltando o rei

Posição final dos roques

Os Três Lances Especiais do Xadrez
2- A Promoção

Sabemos que os peões só jogam para frente, e quando cada peão alcança a última casa de sua coluna, devem ser substituído por um Cavalo, Torre, Dama ou Bispo. A peça escolhida passa a jogar normalmente no próximo lance, a partir da casa de onde o peão foi promovido como no exemplo abaixo.

Vamos imaginar que nenhuma de suas peças foi capturada e que você chegou com os oito peões na última fileira. E que você deseja promover todos eles num só tipo de peça, por exemplo você quer oito Torres, somadas com as duas do início do jogo, é tecnicamente correto afirmar que você poderia ter até dez Torres num jogo, dez Cavalos, dez Bispos ou nove Damas !!!

Os Três Lances Especiais do Xadrez
3- En Passant

Este lance é uma captura especial que ocorre somente entre os peões. Esta captura acontece só quando um peão salta duas casas e fica lado a lado com um peão adversário.

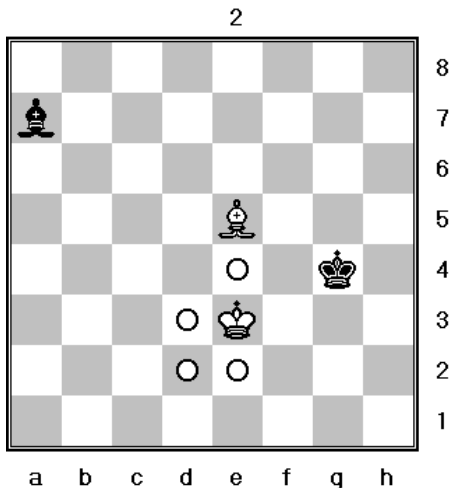
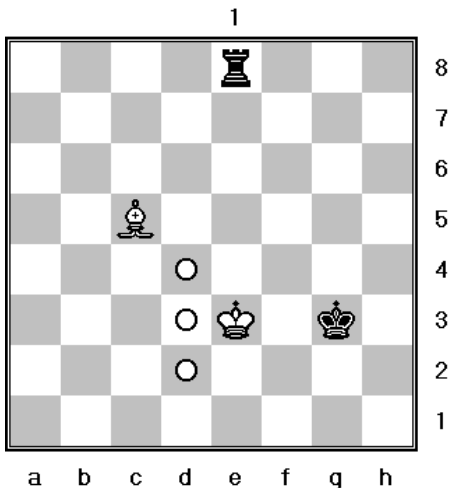
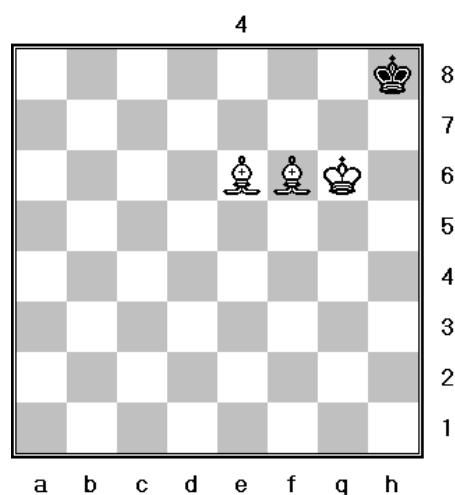
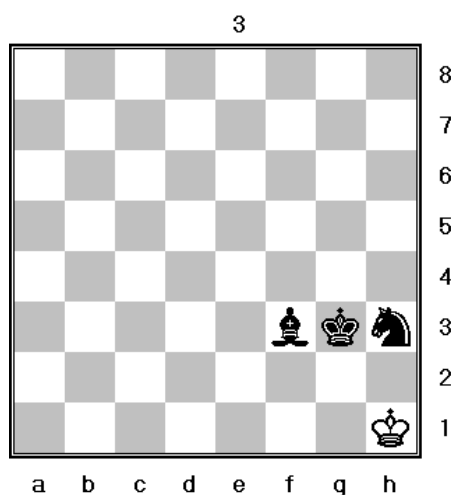
O Peão branco irá jogar duas casas. O Peão preto captura o peão branco.

Posição final do lance.

No exemplo acima, o peão preto pode neste momento capturar o peão branco como se ele tivesse movido apenas uma casa.

A captura en passant, deve ser feita logo após o salto do peão branco, se as pretas fizerem outro lance, perdem o direto de captura do peão em questão.

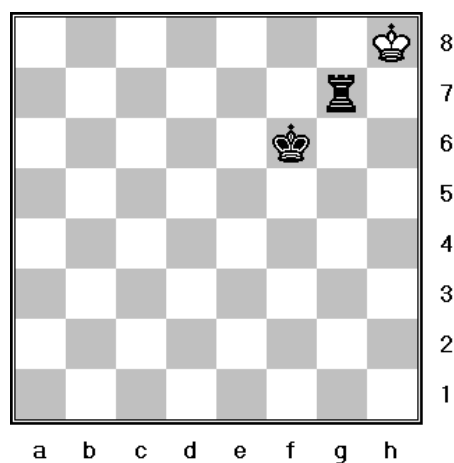
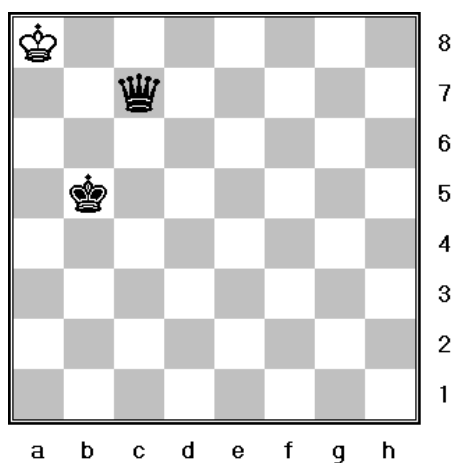
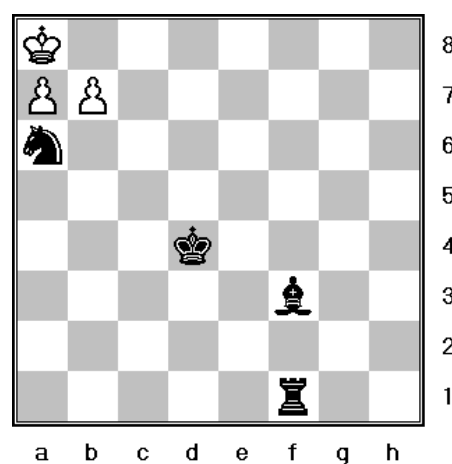
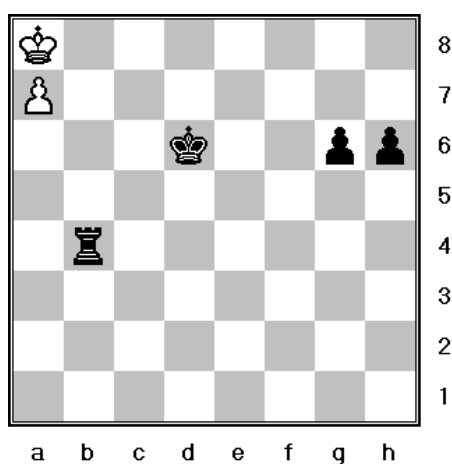
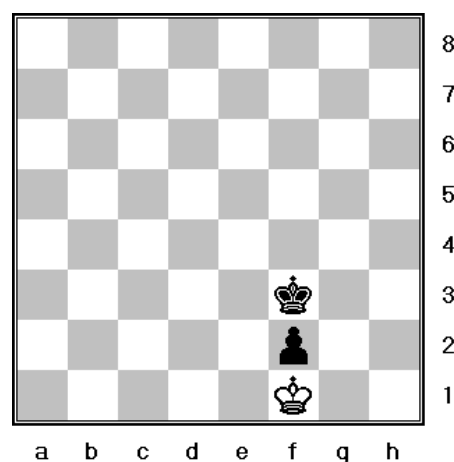
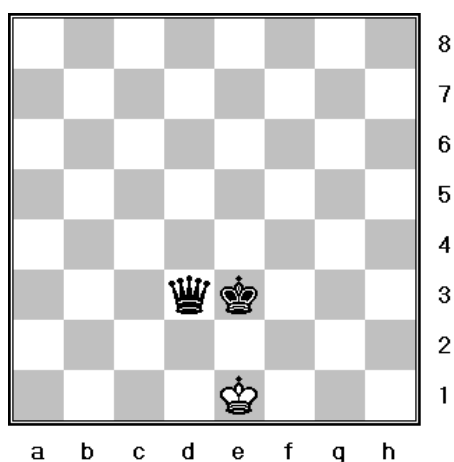
O Que é Xeque ?
O Que é Xeque-Mate ?

Xeque é quando o Rei está atacado por uma peça adversária. Sair do xeque é obrigatório. São três as formas de se sair de um xeque: 1ª Capturando a peça adversária que ameaça o Rei; 2ª Colocando uma peça entre o Rei e a peça adversária que esta dando xeque; 3ª Movimentando o Rei para uma casa onde não esteja ameaçado ou em xeque. Se não tiver nenhuma destas três saídas, então o Rei estará em Xeque-Mate.

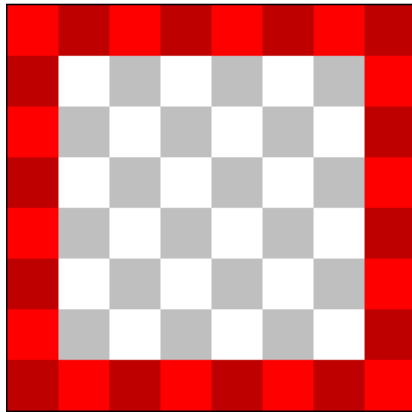
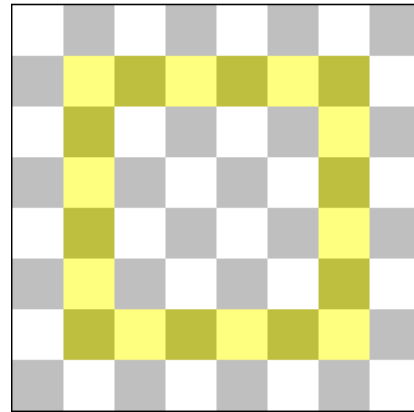
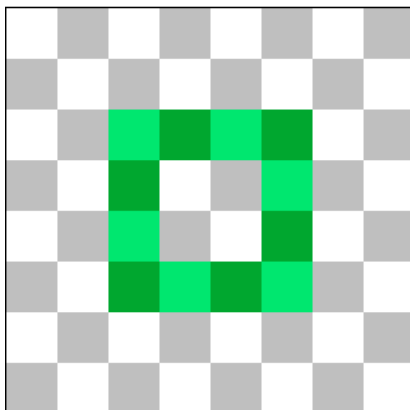
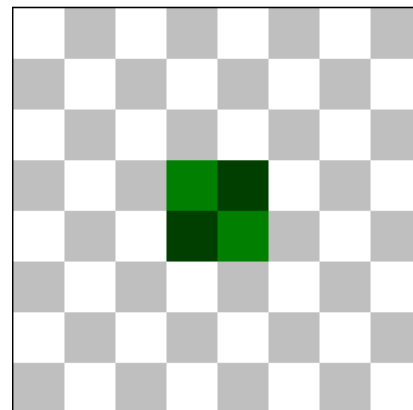
Vence a partida o jogador que der Xeque-Mate no Rei adversário.

Nos tabuleiros abaixo temos duas posições de Xeque com uma bolinha branca onde o Rei branco pode jogar e as duas posições de Xeque-Mate.

Empate por Afogamento

Afogamento é uma situação de jogo de empate. Onde o jogador que tem a vez de jogar não pode fazer nenhum lance com nenhuma de suas peças. A diferença em muitas dessas posições com as de xeque-mate, é que o rei não se encontra em xeque!

Normalmente este tipo de empate ocorre num final de partida, abaixo temos alguns exemplos e em todos os diagramas, é a vez das brancas jogarem.

Valor das Peças

Cada peça possui um valor próprio em relação às demais peças. Este valor é atribuído de acordo com a sua mobilidade de jogar no tabuleiro. Vamos dividir o tabuleiro em quatro quadrados.

No primeiro quadrado, de cor vermelha, as peças perdem poder de controle de casas, umas peças sofrem mais que as outras tal redução. No segundo quadrado, em amarelo, as peças continuam mal colocadas, mas já dominam mais casas em relação ao primeiro quadrado.

No terceiro quadrado, em verde claro, as peças chegam perto do máximo ou em alguns casos já alcançaram o máximo de domínio de casas. No quarto quadrado, em verde escuro, todas as peças jogam com força total. Podemos dizer então que as peças tem dois valores, são eles: Valor Absoluto - Comparação entre as peças (vide quadro abaixo); e Valor Relativo - Comparação consigo mesma, levando-se em consideração seu posicionamento no tabuleiro. Este segunda valorização é subjetiva.

No próximo quadro, encontram-se os valores comparativos das peças, e a quantidade de casas que cada uma domina em cada um dos quatro quadrados. Observe a relatividade de cada peça e suas variações. Ao Rei representa a partida, sendo a peça mais importante do jogo, e não podendo ser capturado, não tem um valor de troca de peças.

Valor Comparativo		Valor	Casas controladas em cada quadrado			
			1° Quadrado	2° Quadrado	3°Quadrado	4°Quadrado
REI		∞	3 ou 5	8	8	8
DAMA		10	21	23	25	27
TORRE		5	14	14	14	14
CAVALO		3	2, 3 ou 4	4 ou 6	8	8
BISPO		3	7	9	11	13
PEÕES		1	1	2	2	2

Nos tabuleiros coloridos vamos analisar peça por peça e seus diferentes posicionamentos e sua mobilidade. A Dama e o Bispo tem um ganho de duas casas à medida que avança para o 4° quadrado, a Torre nada perde ou ganha, fato único entre as peças, o Peão não sofre tanto, o Rei e principalmente o Cavalo tem uma gradual evolução entre os quadrados. Observe a legenda abaixo.

Valor Geral das Peças pelo Posicionamento no Tabuleiro	
	As peças estão dominando o máximo de casas possíveis
	As peças têm um bom domínio de casas
	As peças começam a dominar menos casas
	As peças estão colocadas em casas desfavoráveis
	As peças estão nas suas piores posições

Rei

3	5	5	5	5	5	5	3
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
3	5	5	5	5	5	5	3

Dama

21	21	21	21	21	21	21	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	21	21	21	21	21	21	21

Torre

14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14

Cavalo

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2

Bispo

7	7	7	7	7	7	7	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	7	7	7	7	7	7	7

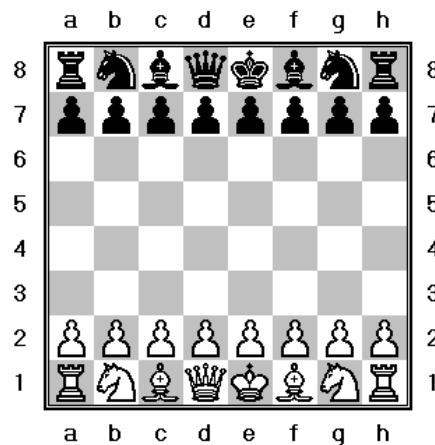
Peão

1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1

Como anotar uma partida de Xadrez?

A Federação Internacional de Xadrez (FIDE), tornou oficial o sistema Algébrico para se registrar os lances de uma partida.

Anotando os lances de suas partidas podem-se corrigir erros que nelas tenham acontecido, ao revê-las num estudo posterior, e assim melhorar a sua técnica de jogo. Também se evolui revendo partidas jogadas entre campeões mundiais e grandes mestres internacionais. Estas partidas, verdadeiras obras-primas muitas vezes se mantém por séculos, como partidas modelos de uma boa prática, datadas desde o ano

de 1400 até os dias atuais!!! Se não houvesse este registro, estas fontes de evolução elas estariam perdidas para sempre.

Na imagem acima, temos a disposição inicial das peças e do tabuleiro (sempre a casa do canto inferior do lado direito, do ponto de vista dos destros, deverá ser branca).
Somente arrumadas às peças saberemos como dar as coordenadas para a anotação.

Cada uma das oito colunas recebe letras minúsculas de a, b, c, d, e, f, g, h, da esquerda para a direita, de onde foram arrumadas as brancas.

E cada uma das oito fileiras recebe números de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, na ordem crescente de onde foram arrumadas as brancas.

Cada casa é diferente da outra. Para se registrar os lances devemos indicar a peça que move, em seguida a casa para onde a peça foi movida. Colocando-se primeiro a inicial maiúscula da peça (T=Torre; R=Rei; D=Dama; B=Bispo e C=Cavalo; o peão não precisa de inicial, basta a casa).

No caso do roque usa-se o símbolo 0-0 para o roque menor e 0-0-0 para o roque maior. A promoção é por exemplo: f8D (significa que um peão chegou até a oitava fileira na casa f8 e foi promovido em Dama, podia ser ainda uma Torre, Bispo ou Cavalo, só mudaria a inicial da peça).

No tabuleiro abaixo temos as coordenadas entre colunas e fileiras que identificam as casas:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Todo tabuleiro impresso as brancas sempre são arrumadas na parte inferior do diagrama. As principais revistas e boletins sobre xadrez adotam o sistema algébrico. Veja na aula notação, o significado dos símbolos após os lances.

Como exercício reproduza no seu tabuleiro as seguintes partidas:

Gonzalez,Bolívar - Duje,Rafael [B17] - Jogos Abertos do Paraná, Toledo, 14.10.1999
1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.De2 Cgf6?? 6.Cd6# 1-0

Morphy,Paul - Isouard,Carl [C41] - Paris, 1858
1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Bg4? 4.dxe5 Bxf3 5.Dxf3 dxe5 6.Bc4 Cf6? 7.Db3 De7 8.Cc3! c6 9.Bg5 b5? 10.Cxb5! cxb5 11.Bxb5+ Cbd7 12.0–0–0 Td8 13.Txd7! Txd7 14.Td1 De6 15.Bxd7+ Cxd7 16.Db8+!! Cxb8 17.Td8# 1–0

Contatos:

Professor Bolívar Gonzalez
FIDE Master e Mestre Internacional ICCF

http://www.xadrez.pro.br/
MSN: corujachess@hotmail.com
SKYPE: corujachess
(+55) 41 3387-0156 ou 41 9679-6407